SUMÁRIO

Centro de Pesquisas Black Mesa

Escritório do Administrador
CENTRO DE PESQUISAS BLACK MESA
Black Mesa, Novo México

5 de maio de 200-
Dr. Gordon Freeman

Professor visitante
Instituto de Física Experimental
Universidade de Innsbruck
Technikerstr. 25
A-6020 Innsbruck, Áustria

Re: Oferta de emprego

Prezado Dr. Freeman,

Esta carta tem a intenção de confirmar nossa recente conversa por telefone em que o senhor recebeu e aceitou a oferta de um cargo no Centro de Pesquisas Black Mesa para início imediato ou, no máximo, até 15 de maio. Como foi decidido, o senhor começará na condição de Assistente de Pesquisa de Nível 3, designado para o Laboratório de Materiais Anômalos. Entendemos que o senhor necessitará de algum tempo para concluir suas obrigações na Universidade de Innsbruck e retornar aos Estados Unidos. Queira, por gentileza, informar imediatamente ao Departamento Pessoal sua provável data de chegada.

Por ser solteiro e não possuir dependentes, o senhor irá receber um aposento apropriado nos Dormitórios dos Funcionários. Porém, só receberá permissão para entrar nos aposentos depois que o processamento de segurança de Nível 3 estiver concluído. Por favor, apresente esta carta-proposta e todos os documentos relacionados na folha anexa ao Departamento Pessoal de Black Mesa até, no máximo, dia 15 de maio.

Um exame de retina não será necessário no momento, mas exigimos exames de urina e de sangue para termos referências de seu histórico médico durante sua permanência conosco.

Esteja ciente de que, como uma condição necessária de seu trabalho com materiais anômalos, o senhor poderá ter de usar um traje para ambiente de risco (HEV). O senhor será treinado em seu uso durante o processo de orientação padrão. Outras dúvidas quanto ao Centro de Pesquisas Black Mesa e sua função como Assistente de Pesquisas serão esclarecidas durante a orientação.

Como é de seu conhecimento, seu nome foi recomendado à Divisão de Recrutamento Civil pelo dr. Kleiner, seu antigo professor no Massachusetts Institute of Technology. Ele transmite seus cumprimentos por sua decisão de aceitar nossa proposta. Como o dr. Kleiner, estamos confiantes de que sua carreira no Centro de Pesquisas Black Mesa será longa e promissora.

Escritório do Administrador

Divisão de Recrutamento Civil

Centro de Pesquisa Black Mesa

OTA:

PARA COMEÇAR

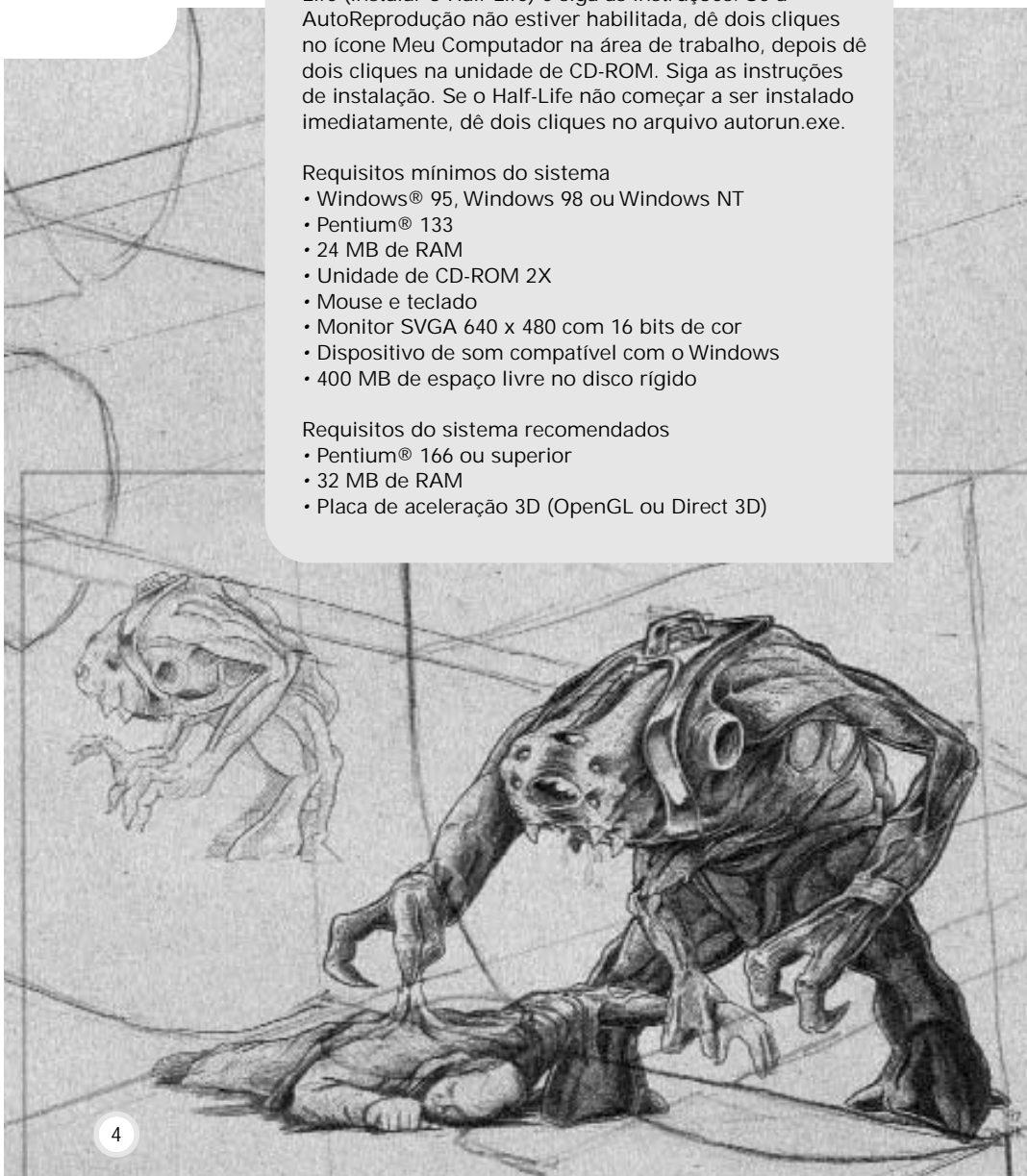
Para instalar o Half-Life

Insira o CD do jogo em sua unidade de CD-ROM. Se sua unidade de CD-ROM estiver com o recurso de AutoReprodução habilitado, clique no botão Install Half-Life (Instalar o Half-Life) e siga as instruções. Se a AutoReprodução não estiver habilitada, dê dois cliques no ícone Meu Computador na área de trabalho, depois dê dois cliques na unidade de CD-ROM. Siga as instruções de instalação. Se o Half-Life não começar a ser instalado imediatamente, dê dois cliques no arquivo autorun.exe.

Requisitos mínimos do sistema

- Windows® 95, Windows 98 ou Windows NT
- Pentium® 133
- 24 MB de RAM
- Unidade de CD-ROM 2X
- Mouse e teclado
- Monitor SVGA 640 x 480 com 16 bits de cor
- Dispositivo de som compatível com o Windows
- 400 MB de espaço livre no disco rígido

Requisitos do sistema recomendados

- Pentium® 166 ou superior
- 32 MB de RAM
- Placa de aceleração 3D (OpenGL ou Direct 3D)

O MENU PRINCIPAL

O menu principal do Half-Life pode ser acessado a qualquer momento durante um jogo pressionando-se a tecla Esc. Use o mouse ou as teclas de seta para cima e seta para baixo para navegar dentro do menu principal. Pressione a tecla Esc a qualquer momento para voltar à tela anterior.

Antes de iniciar um jogo, suas opções no menu principal são:

New Game (Novo Jogo)
Hazard Course (Pista de Treino)
Configuration (Configuração)
Load Game (Carregar Jogo)
Multiplayer (Multijogador)
View Readme.txt (Ver Readme.txt)
Previews (Prévias)
Quit (Sair)

NEW GAME (Novo Jogo)

Quando você iniciar um novo jogo, terá de escolher um nível de dificuldade.
Easy (Fácil) – Os monstros são fracos e fáceis de matar.
Medium (Médio) – Os monstros são fortes e fáceis de matar.
Difficult (Difícil) – Os monstros são fortes e difíceis de matar.

HAZARD COURSE (Pista de Treino)

Acesse a Pista de Treino a qualquer momento durante o jogo para aperfeiçoar manobras como pular e agachar, usar objetos e disparar armas. A Pista de Treino inclui um estande de tiro ao alvo e pistas com água e obstáculos. Um guia holográfico ajudará você ao longo da pista. Se você não estiver acostumado com jogos de ação, recomendamos que visite a Pista de Treino antes de iniciar um novo jogo.

CONFIGURATION (Configuração)

Aqui você define as opções de jogo, otimiza as configurações de vídeo e áudio de seu sistema e personaliza os controles de teclado como quiser. Depois de definir suas configurações, pressione o botão Done (Ok) para aplicar a configuração escolhida e retornar ao menu principal. Pressione o botão Use Defaults (Usar Padrões) para restaurar as configurações originais.

CONTROLS (Controles)

A tabela mostrada na caixa de diálogo Controls apresenta as configurações padrão de teclado e mouse. Ela também facilita a personalização da configuração: basta clicar em uma ação na primeira coluna, pressionar Enter e, depois, pressionar a tecla que você quer associar a essa ação.

O MENU PRINCIPAL

- ACTION (Ação) – Descreve a ação do jogador.
- KEY/BUTTON (Tecla/botão) – Especifica a tecla ou botão do mouse associado a essa ação.
- ALTERNATE – (Alternativa) Se você quiser que uma ação possa ser acessada por mais de uma tecla ou botão, selecione uma alternativa na coluna da direita.

Consulte a seção Controle da Ação deste manual para a lista e descrição dos controles padrão de mouse e teclado do Half-Life.

Advanced Controls (Controles avançados)
- CROSSHAIR (Retículo de mira) – Acrescenta um símbolo de retículo de mira para ajudá-lo a apontar suas armas.
- REVERSE MOUSE (Inverter mouse) – Inverte o movimento para cima e para baixo (eixo Y) do mouse. (Empurre o mouse para a frente se quiser olhar para baixo e puxe-o para trás caso queira olhar para cima.)
- MOUSELOOK (Olhar com o mouse) – Muda a função do mouse de controle de seus movimentos para controle de sua capacidade de olhar em volta. Observe que a seleção de Mouselook desabilita Look spring e Look strafe.
- LOOK SPRING (Pular vista) – "Pula" automaticamente sua vista para o centro da tela quando você começa a se mover.
- LOOK STRAFE (Mudar vista) – Em combinação com o modificador da vista do mouse (;), isso faz com que movimentos da esquerda para a direita do mouse levem você de um lado para o outro em vez de girar. Também retorna à vista centralizada quando você começa a se mover.
- JOYSTICK – Possibilita o uso de joystick.
- AUTOAIM (Mira automática) – Mira automaticamente sua arma, tornando mais fácil acertar o alvo.

Audio (Áudio)
- GAME SOUND VOLUME (Volume do som do jogo) Ajusta o volume dos efeitos sonoros do jogo.
- HEV SUIT VOLUME (Volume do traje HEV) – Ajusta o volume das instruções fornecidas por seu traje HEV.
- HIGH QUALITY SOUND (Som de alta qualidade) – Se a velocidade de seu computador for de 166 MHz ou mais, selecione esta caixa para obter uma qualidade de som ainda melhor.

Para ouvir a música do Half-Life, você precisa ter o CD na unidade de CD-ROM. Para ajustar o volume da música, vá para o menu Iniciar/Programas/Acessórios/Multimídia e selecione Controle de Volume.

Video (Vídeo)

VIDEO OPTIONS (Opções de Vídeo) – Define opções de vídeo como tamanho da tela, gama e redução de brilho. As mudanças feitas nestes controles aparecerão na janela de amostra de imagem.

- SCREEN SIZE (Tamanho da tela) – Controla a quantidade de espaço da tela que o jogo utiliza. A redução do tamanho da tela muitas vezes melhora o desempenho. Repare que você não pode ajustar o tamanho da tela se estiver usando um driver de vídeo OpenGL.
- GAMMA (Gama) – Ajusta o equilíbrio de cores do Half-Life de acordo com o seu monitor. Mova o botão até conseguir apenas discernir a figura parada na sombra no lado direito da amostra de imagem.
- GLARE REDUCTION (Redução do brilho) – Ajusta cores mais escuras para reduzir o brilho em seu monitor. Mova o botão até conseguir ver o padrão camuflado no uniforme do soldado.

VIDEO MODES (Modos de Vídeo) – Define modos de vídeo, permite a seleção de drivers de vídeo. O Half-Life verificará se os drivers de vídeo OpenGL ou Direct3D estão presentes em seu sistema. Ele pode lhe pedir para verificar os resultados desse exame. Se você tiver um ou ambos os drivers instalados em seu sistema, eles aparecerão como opções no alto da tela. Você também pode escolher a execução do Half-Life em modo software. Se você não tiver esses drivers de vídeo instalados, o padrão para o Half-Life será o modo software.

- DISPLAY MODE (Modo de exibição) – O Half-Life avalia o adaptador gráfico de seu sistema e mostra automaticamente uma lista dos modos de exibição disponíveis para seu computador. A seleção de um modo de resolução mais alto em geral resulta em melhor qualidade de imagens, mas pode tornar o jogo mais lento.
- RUN IN A WINDOW (Executar em uma janela) – Selecione esta opção se preferir executar o Half-Life numa janela e não na tela inteira.
- USE MOUSE (Usar mouse) – Selecione esta opção se você estiver usando o mouse para jogar o Half-Life. Se você não selecionar esta opção, poderá usar o mouse fora da janela do jogo.

O MENU PRINCIPAL

Content Control (Controle de conteúdo)
Desabilita imagens inadequadas para jogadores mais jovens. Este é um recurso protegido por senha, destinado a permitir que os pais controlem o nível de violência. Você terá de digitar a senha outra vez para tornar a habilitar os efeitos suprimidos.

Updates (Atualizações)
Recebe atualizações do código mais recente do Half-Life, incluindo novos drivers de hardware e soluções para bugs, se necessário. Você poderá ver se há alguma nova atualização disponível antes de se conectar.

LOAD GAME (Carregar Jogo)
Selecione e inicie um jogo anteriormente gravado.

MULTIPLAYER (Multijogador)
Use para acessar um jogo multijogador pela Internet, conversar com outros jogadores do Half-Life, configurar sua própria rede local ou personalizar seu personagem. Para mais informações sobre as opções Multiplayer, consulte a página 22.

VIEW README.TXT (Ver Readme.txt)
O arquivo Readme do Half-Life contém informações básicas sobre o desempenho do sistema, recursos do produto e solução de problemas.

PREVIEWS (Prévias)
Obtenha informações sobre o Half-Life: Team Fortress e outros lançamentos futuros da Sierra Studios.

QUIT (Sair)
Sai do Half-Life. Não esqueça de gravar seu jogo.
Se o Half-Life já estiver sendo executado, as opções do menu principal incluirão também:

Resume Game (Retomar jogo)
Se você estiver no meio do jogo quando entrar no menu principal, use o item de menu Resume Game para retornar à ação.

Save/Load Game (Gravar/Carregar jogo)
Grava seu jogo ou carrega um jogo gravado anteriormente. Você também pode gravar seu jogo rapidamente de dentro do Half-Life pressionando a tecla de Gravação Rápida (F6). Carregue esse jogo pressionando a tecla de Carregamento Rápido (F7). Apenas seu último jogo gravado com Gravação Rápida pode ser selecionado a partir do menu Save/Load.

CONTROLE DA AÇÃO

Você pode querer entrar numa sala e começar a atirar em tudo o que estiver à vista. Às vezes dá mesmo vontade. Mas, no Half-Life, há muitas outras maneiras de interagir com o ambiente. Os espaços no Half-Life são tão realistas quanto possível e esse nível de realismo afetará o modo como você se move. Por exemplo, há gravidade – se você estiver de pé sobre um telhado, não se surpreenda se as telhas desabarem sob seu peso. Também há vários efeitos de superfície – sim, chãos molhados são realmente escorregadios. E, se golpeadas com muita força, superfícies de vidro irão quebrar. Você também pode abrir buracos de bala em paredes para marcar sua passagem ou deixar lembretes de localizações para você mesmo.

Experimente seu ambiente. Use sua inteligência, além das armas, para despistar seus oponentes e movimentar-se por lugares perigosos.

Tecla Usar
Disparar armas é apenas uma das coisas que você pode fazer no Half-Life. Utilize a tecla Usar (E) para várias outras atividades.

Pessoas – Nem todos que você encontrar são seus inimigos. Você verá cientistas e guardas de segurança que podem lhe oferecer cobertura, abrir portas trancadas ou melhorar sua saúde. Aproxime-se desses personagens e pressione a tecla Usar para fazer com que eles o ajudem. Pressione a tecla Usar outra vez para afastar-se deles.
Objetos – Muitos objetos, incluindo portas, interruptores e botões, podem ser ativados com a tecla Usar. Em alguns casos, você terá de manter pressionada a tecla Usar para executar a ação desejada.

- Potencializações (Power-ups) – Ative carregadores de trajes HEV e estojos de primeiros socorros embutidos em paredes aproximando-se deles e mantendo pressionada a tecla Usar.
- Puxar – Puxe caixas e carrinhos para novas posições mantendo pressionada a tecla Usar e caminhando lentamente para trás. (Para empurrar um objeto movível, é só caminhar até ele e, depois, continuar a caminhar lentamente.)

CONTROLE DA AÇÃO

Configurações
A configuração padrão do Half-Life acomoda dois estilos comuns de jogo: o uso do teclado (mão esquerda) e do mouse (mão direita), ou o uso apenas do teclado. Os comandos para ambos os estilos estão relacionados aqui, para sua conveniência.

Personalização da configuração
Você pode personalizar as configurações de teclado e mouse escolhendo Advanced Controls (Controles Avançados) na seção Configuration (Configuração) do menu principal. Usuários de joysticks e gamepads devem consultar o arquivo Readme.txt para informações sobre como configurar esses dispositivos.

Para uma listagem completa de comandos e controles de console, consulte o arquivo Readme.txt.

CONFIGURAÇÃO DO TECLADO/MOUSE

Com esta configuração, você usará o mouse para controlar sua capacidade de olhar em volta (para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita) e não para controlar seus movimentos. Para habilitar essa função, selecione a caixa “Mouselook” em Advanced Controls no menu Configuration.

Mover para a frente	W	
Mover para trás	S	
Virar à esquerda/direita	Mouse	Mova o mouse para a esquerda ou direita para virar.
Mover para a esquerda	A	Ideal para desviar de fogo inimigo.
Mover para a direita	D	
Pular	Barra de espaço	
Abaixar	Control	Pode ser usado em coordenação com outras ações, como pular e correr. Solte a tecla Control para voltar à posição ereta.
Arrastar-se	Control + W	Pode fazer menos barulho do que andar ou correr, o que pode ser particularmente útil quando você estiver tentando passar despercebido por um inimigo sensível a ruídos.
Nadar para cima	V	
Nadar para baixo	C	
Olhar para cima	Mouse	Mova o mouse para a frente para olhar para cima.
Olhar para baixo	Mouse	Mova o mouse para trás para olhar para baixo.
Retornar à visão centralizada	End	
Disparo primário	Botão esquerdo do mouse	
Disparo secundário	Botão direito do mouse	Nem todas as armas têm um modo de disparo secundário.
Recarregar	R	Os tempos de recarga variam de uma arma para outra.

CONTROLE DA AÇÃO

Pulo Longo	W+Control +Barra de espaço	Cada Pulo Longo gasta energia; espere alguns segundos para uma recarga antes de usar o Pulo Longo outra vez. Você precisa adquirir um módulo de Pulo Longo antes de poder realizar esta manobra.
Andar	Shift	Para reduzir o passo, mantenha a tecla Shift pressionada. Solte a tecla para continuar correndo.
Lanterna	F	A lanterna consome energia, portanto, não esqueça de desligá-la pressionando a tecla F outra vez.
Arma anterior	Roda do mouse para cima	Seleciona a arma anterior no HUD.
Arma seguinte	Roda do mouse para baixo	Seleciona a arma seguinte no HUD.
Última arma usada	Q	Escolhe a arma usada antes de sua arma atual.
Usar	E	
Mostrar pontos	Tab	Para uso em jogos multijogador, mostra pontos, nomes e outras informações.

CONFIGURAÇÃO APENAS PARA TECLADO

Mover para a frente	Seta para cima	
Mover para trás	Seta para baixo	
Virar para a esquerda	Seta para a esquerda	
Virar para a direita	Seta para a direita	
Mover para a esquerda	Alt + Seta para a esquerda	Ideal para desviar de fogo inimigo.
Mover para a direita	Alt + Seta para a direita	
Pular	Barra de Espaço	
Abaixar	Control	Abaixar pode ser usado em coordenação com outras ações, como pular e correr. Solte a tecla Control para ficar em posição ereta outra vez.
Arrastar-se	Seta para cima + Control	Pode fazer menos barulho do que andar ou correr, o que pode ser particularmente útil quando você estiver tentando passar despercebido por um inimigo sensível a ruídos.
Nadar para cima	’ (apóstrofo)	
Nadar para baixo	/	
Olhar para cima	Page Up	Mova o mouse para a frente para olhar para cima.
Olhar para baixo	Page Down	Mova o mouse para trás para olhar para baixo.
Retornar à visão centralizada	End	
Disparo primário	Enter	
Disparo secundário	\	Nem todas as armas têm um modo de disparo secundário.
Recarregar	R	Os tempos de recarga variam de uma arma para outra. A recarga só afeta ataques primários.

CONTROLE DA AÇÃO

Pulo Longo	Seta para cima + Control + Barra de espaço	Cada Pulo Longo gasta energia; espere alguns segundos para uma recarga antes de usar o Pulo Longo outra vez. Você precisa adquirir um módulo de Pulo Longo antes de poder realizar esta manobra.
Andar	Shift	Para reduzir o passo, mantenha a tecla Shift pressionada. Solte a tecla para continuar correndo.
Lanterna	F	A lanterna consome energia, portanto não esqueça de desligá-la pressionando a tecla F outra vez.
Arma anterior	[	Seleciona a arma anterior no HUD.
Arma seguinte	]	Seleciona a arma seguinte no HUD.
Última arma usada	Q	Escolhe a arma usada antes de sua arma atual.
Usar	E	
Mostrar pontos	Tab	Para uso em jogos multijogador, mostra pontos, nomes e outras informações.

INFORMAÇÕES NA TELA

SEU TRAJE HEV

No início do jogo, você precisa encontrar e vestir seu Traje para Ambiente de Risco (HEV). O traje precisa ser recarregado periodicamente – quanto maior a carga, mais poder de proteção o traje terá. Para recarregar o traje, procure um carregador de traje HEV embutido numa parede ou recolha baterias pelo caminho.

O HUD

Quando você estiver vestindo seu traje HEV, o visor frontal (HUD) do traje ficará ativado. O HUD é um medidor constante de saúde, energia disponível e munição restante. O HUD permite que você examine e selecione armas de seu arsenal e itens do inventário. Ele também alerta quando você estiver sofrendo danos ambientais.

Sua saúde numa escala de 1-100

A carga protetora de seu traje

Munição restante no pente de balas atual

Munição disponível total

Munição secundária, se disponível

INFORMAÇÕES NA TELA

Para disparar usando a munição primária, pressione a tecla de Disparo Primário (Mouse 1 ou Enter). Para disparar com sua munição secundária, pressione a tecla de Disparo Secundário (Mouse 2 ou \). Para recarregar sua arma, pressione a tecla de Recarregar (R).

Seleção de armas
As armas enquadram-se em 5 categorias genéricas:

Quando você encontra armas no Half-Life, elas são automaticamente acrescentadas às suas categorias apropriadas, que correspondem às teclas 1-5 do teclado.

Você pode trocar de armas de uma destas três maneiras:

1. Percorra todas as suas armas disponíveis pressionando repetidamente as teclas Arma Seguinte ou Arma Anterior (] ou [). Pressione a tecla Enter para selecionar a arma realçada.
2. Pule diretamente para uma arma específica pressionando a tecla numérica que corresponde à categoria da arma. Depois, descendo pela coluna, pressione o mesmo número de categoria tantas vezes quanto necessário para chegar à posição da arma desejada. Pressione a tecla de Disparo Primário (Mouse 1 ou Enter) para começar a usar essa arma.
3. Personalize seu teclado. (Veja Advanced Controls para informações.)

Inventário

- LANTERNA – Acessório padrão de seu traje protetor. Ela precisa ser selecionada manualmente quando você quiser usá-la, pressionando a tecla de Ligar/Desligar Lanterna (F). A lanterna consome energia, por isso não se esqueça de desligá-la quando sair de uma área escura. A lanterna recarrega-se automaticamente.
- PULO LONGO – Você precisa primeiro adquirir um Módulo de Pulo Longo para poder executá-lo. Cada pulo longo consome energia; você precisa esperar uma recarga antes de poder realizar outro pulo longo. Para executar um pulo longo, você precisa estar se movendo para a frente, depois abaixe-se e pressione rapidamente a tecla Pular (Barra de Espaço).

Monitores de perigo

Seu HUD tem alarmes visuais e sonoros para alertá-lo quando seu ambiente estiver ameaçando sua saúde. Se você vir qualquer um dos símbolos a seguir, aja rápido:

 Risco biológico venenoso

 Queimadura

 Radiação

 Congelamento

 Substâncias químicas ácidas ou corrosivas

 Choque elétrico

Afogamento

ARMAS

Se você gosta de grandes armas e outros equipamentos destrutivos, veio ao lugar certo. O Half-Life tem muitos tipos de armas diferentes, de espingardas, pistolas e semi-automáticas básicas a lançadores de granadas, pés-de-cabra e minas de disparo. Há ainda alguns brinquedinhos experimentais que você certamente vai gostar de testar.

Você não encontrará o arsenal do Half-Life voando no espaço. Os itens estarão localizados em lugares mais realistas, como em suportes de armas, nas mãos de seus aliados ou no corpo de seus inimigos mortos. Da mesma forma, munições estarão espalhadas pelo chão, escondidas em caixas e trancadas dentro de armários de depósito. Na tela, você verá suas armas e munições disponíveis. Para saber como selecionar uma determinada arma de seu inventário, consulte a página 16 (Informações na tela).

Algumas das armas do Half-Life têm um modo de disparo alternativo. Descubra quais armas têm dois usos e faça experiências com suas opções. Para saber mais sobre como selecionar disparo primário ou secundário, consulte a página 12 (controles de teclado na seção Controle da Ação). Seu arsenal completo inclui armas do mundo real, armas experimentais e tecnologia alienígena. Algumas armas podem ser aperfeiçoadas mais tarde no jogo para tornarem-se ainda mais perigosas. Você terá de se aventurar a fundo no Half-Life para descobrir mais coisas sobre cada arma. Por enquanto, estas são três armas básicas que você encontrará logo no começo do jogo:

Pé-de-cabra: O Half-Life é um lugar complicado onde um pé-de-cabra pode ser muito útil. Coisas como barris, caixas, engrenagens e engradados podem ser abertas, esmagadas ou afrouxadas com o pé-de-cabra. Você encontrará caminhos importantes que foram bloqueados ou obstruídos. Esses obstáculos podem ser atravessados usando seu pé-de-cabra. Ele também pode ser utilizado para quebrar vidro e golpear inimigos que se aproximarem.

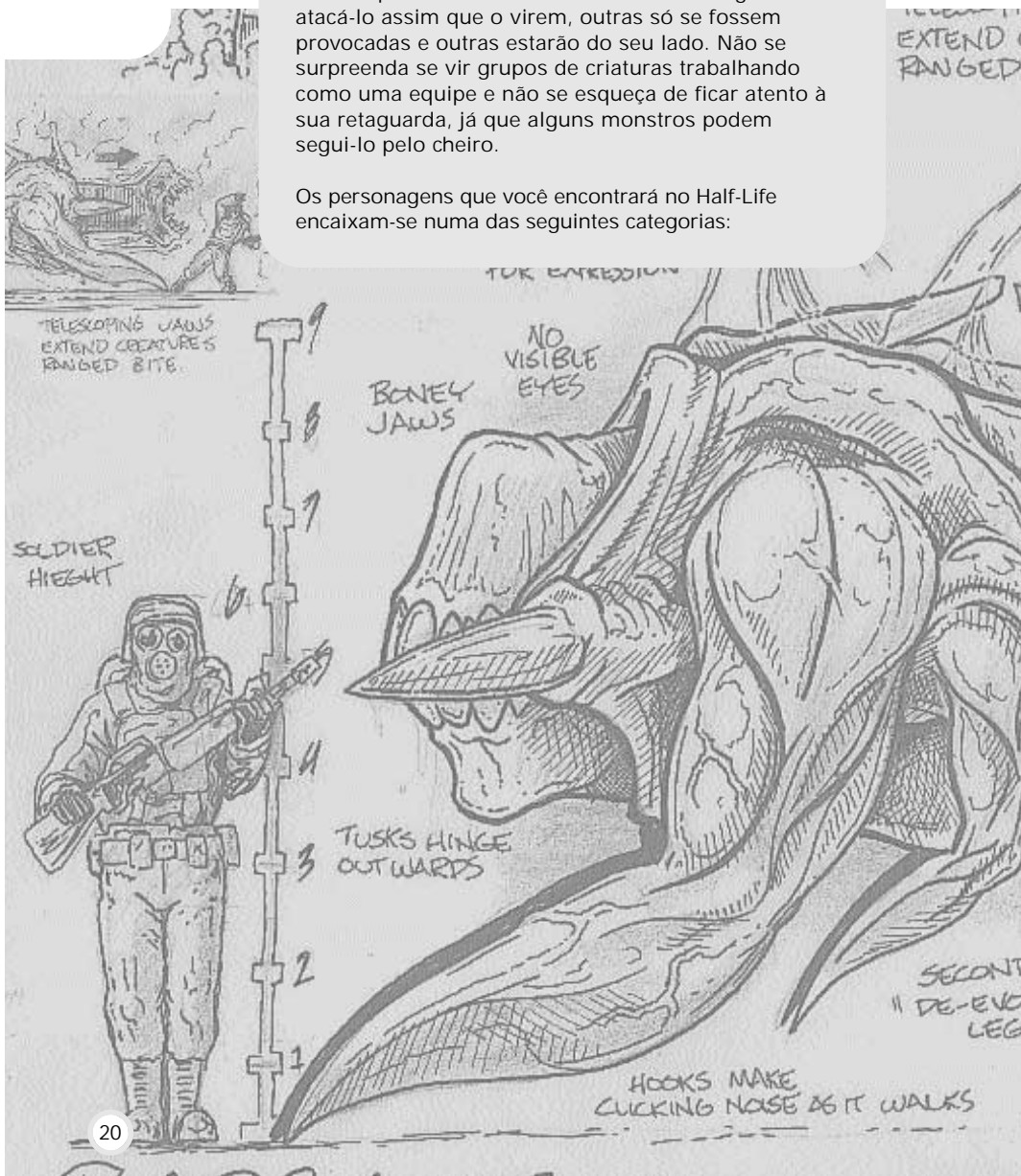
Pistola: Você obtém esta pistola de 9 mm bem no começo do jogo. Embora ela possa parecer antiquada quando você obtiver armas tecnologicamente mais avançadas, não se esqueça dela: é uma das poucas armas que dispara debaixo d'água.

Submetralhadora: Esta é uma das primeiras armas que você conseguirá com opções de disparo primário e secundário. A submetralhadora Navy Seal tem um lançador de granadas acoplado (disparo secundário). Tem alcance infinito e dispara rapidamente. Seu ataque primário dispara pentes de 30 cargas de balas de 9 mm, enquanto o ataque secundário lança granadas.

Lembre-se de que você pode treinar o uso do pé-de-cabra e o disparo da submetralhadora na Pista de Treinamento do Half-Life.

INIMIGOS E OUTROS PERSONAGENS

Depois que sua experiência com o portal der errado, o Centro de Pesquisas Black Mesa vai ficar infestado por uma ampla variedade de formas de vida. Algumas irão atacá-lo assim que o virem, outras só se fossem provocadas e outras estarão do seu lado. Não se surpreenda se vir grupos de criaturas trabalhando como uma equipe e não se esqueça de ficar atento à sua retaguarda, já que alguns monstros podem segui-lo pelo cheiro.

Os personagens que você encontrará no Half-Life encaixam-se numa das seguintes categorias:

Inimigos alienígenas
Há mais de uma dúzia de espécies diferentes. Alguns trabalham em equipe, outros são solitários. Alguns o atacarão mesmo sem serem provocados, outros preferem evitar conflitos.

Esta Craca é um monstro estacionário que se prende a tetos e fica à espreita. Sua abordagem passiva não o torna menos mortífero. Claro que muitos dos inimigos aliados do Half-Life são bastante móveis. Você vai ver.

Inimigos humanos
Seu governo enviou uma equipe de limpeza muito perigosa e eficiente. Infelizmente, esses militares não querem apenas eliminar os alienígenas, eles também estão tentando silenciar para sempre você e seus colegas de trabalho.

Este é apenas um dos vários tipos diferentes de milicianos. Fique atento a soldados e a assassinos treinados.

Civis humanos
Estes cientistas e guardas de segurança eram seus colegas antes do acidente e podem ser aliados valiosos agora. Talvez você consiga obter a ajuda deles.

Por exemplo, guardas de segurança têm acesso a salas em que você normalmente não pode entrar. Faça-os segui-lo quando necessário e eles podem abrir portas para você. Pressione a tecla Usar (E) para fazer um civil ajudá-lo. Pressione Usar outra vez para afastar-se dele.

MULTIJOGADOR

Os recursos multijogador do Half-Life eliminam a dificuldade de conectar-se ao jogo de sua escolha. Quer você seja novato ou veterano em jogos multijogador, vai gostar de ver como é rápido e fácil entrar na ação.

Nota: Para melhores resultados, conecte-se à Internet antes de selecionar um jogo multijogador.

As opções multijogador do Half-Life são:

Quickstart (Início rápido)
Internet games (Jogos pela Internet)
Chat rooms (Salas de bate-papo)
LAN Game (Jogo por rede local)
Customize (Personalizar)
Visite WON (Visitar WON)
Exit (Sair)

QUICKSTART (Início rápido)

Selecione Quickstart para jogar o mais rápido possível. Quando você tiver se conectado a nosso sistema, ele verificará automaticamente a lista de jogos atuais e incluirá você no melhor jogo disponível.

INTERNET GAMES (Jogos pela Internet)

Use este recurso se preferir examinar a lista de jogos disponíveis. A lista informa a velocidade da rede, qual mapa multijogador está sendo utilizado, o jogo que está sendo jogado (a lista posteriormente irá incluir também o Half-Life: Team Fortress e pacotes de expansão do Half-Life) e o número atual de jogadores/número máximo de jogadores permitido no jogo.

- CONNECT (Conectar) – Para acessar um jogo, clique no nome do jogo e, depois, clique em Connect.
- CREATE GAME (Criar jogo) – Use para operar um novo jogo em seu computador.
- VIEW GAME INFO (Ver informações sobre o jogo) – Mostra os nomes e pontuações dos jogadores e as regras escolhidas para o jogo.

- REFRESH (Renovar) – Obtém as informações mais recentes sobre a lista de jogos atuais.
- UPDATE (Atualizar) – Solicita uma nova listagem de jogos disponíveis.
- FILTER (Filtrar) – Mostra um subconjunto dos jogos disponíveis.
- ADD SERVER (Acrescentar servidor) – Acrescenta um jogo específico à lista por meio da digitação manual de seu endereço na Internet.
- CHAT ROOMS (Salas de bate-papo) – Aqui você pode visitar as salas de bate-papo para comunicar-se com outros jogadores.
- EXIT (Sair) – Sai de volta para o menu principal multijogador.

Além das opções que aparecem na tela, você ainda pode trabalhar com sua lista de jogos selecionando um jogo específico e dando um clique com o botão direito do mouse. Se você selecionar “Add to favorites” (Acrescentar aos favoritos), um ícone irá aparecer ao lado do nome do jogo. Os favoritos sempre são mostrados em sua lista, mesmo se não estiverem disponíveis no momento.

MULTIJOGADOR

CHAT ROOMS (Salas de bate-papo)
As salas de bate-papo são um ótimo lugar para encontrar amigos, provocar adversários ou discutir estratégias. Para facilitar as coisas, uma sala de bate-papo será selecionada para você automaticamente. Entre na conversa ou mude para uma sala diferente selecionando List rooms (Listar salas). Você também pode procurar um jogador ou nome de sala específico clicando no botão Find (Encontrar). Se você digitar o nome de uma sala de bate-papo privativa, terá de fornecer uma senha antes de poder entrar nela.

LAN GAME (Jogo por rede local)
Você também pode jogar o Half-Life multijogador numa rede local. Se você escolher o jogo por rede local no menu, o Half-Life verificará automaticamente sua rede em busca de jogos ativos. Você pode entrar num jogo existente, renovar a lista de jogos, criar um novo jogo ou acrescentar um jogo específico à lista digitando manualmente o endereço na Internet.

CUSTOMIZE (Personalizar)
O Half-Life dá a você a possibilidade de personalizar a aparência de seu personagem em jogos multijogador. Selecione na lista de opções o rosto, modelo e *skin* do jogador, ou importe sua própria arte para obter uma aparência realmente única. Consulte o arquivo Readme.txt para detalhes sobre como criar sua arte personalizada e importá-la para o Half-Life.

Você também pode selecionar uma imagem "spray paint" (de pichação) que pode ser usada para marcar seu território ou anunciar sua associação a um clã. Use a tecla T para aplicar sua imagem a paredes e outras superfícies. Consulte o arquivo Readme.txt para informações sobre como criar imagens personalizadas.

VISITE WON (Visitar WON)
Conecte-se ao website WON para obter as notícias mais recentes sobre o Half-Life multijogador. Você também verá dicas e orientações sobre estratégias, disputas, modificações e coleções de *skins*, além de ligações para sites de fãs do Half-Life.

CRÉDITOS

Ted Backman
T.K. Backman
Kelly Bailey
Yahn Bernier
Ken Birdwell
Steve Bond
Dario Casali
John Cook
Greg Coomer
Wes Cumberland
John Guthrie
Mona Lisa Guthrie
Mike Harrington
Monica Harrington
Brett Johnson

Chuck Jones
Marc Laidlaw
Karen Laur
Randy Lundeen
Yatzse Mark
Lisa Mennet
Gabe Newell
Dave Riller
Aaron Stackpole
Jay Stelly
Harry Teasley
Stephen Theodore
Bill Van Buren
Robin Walker
Douglas R. Wood

Sierra Studios
Vice-presidente sênior
Scott Lynch

Diretor de marketing
Jim Veevaert

Gerente de produto
Doug Lombardi

Gerente de RP
Genevieve Ostergard

Serviços de criação
Justin Kirby

Testes do produto:

Gerente
Gary Stevens

Líder de testes
Cade Myers

Líder de testes assistente
Erik Johnson

Testes
Andrew Coward
Dave Lee
Julie Bazuzi
Kate Powell
Ken Eaton
Matt Eslick
Miene Lee
Phil Kuhlmey

Vozes
Kathy Levin
Harry S. Robins
Mike Shapiro

Projeto da embalagem
Ray Ueno, TLG

Documentação do Worldcraft
Chris “Autolycus” Bokitch

Redatora da documentação
Heather Mitchell

Projetista da documentação
Dan Saimo

Agradecimentos a:
Ian Caughley, Eric Twelker, Christina Kelly, Nathan Dwyer, Joe Bryant, Stephen Hecht, Stephen Dennis, Steve Fluegel, Les Betterly, Russell Ginns, Ben Morris, Duncan, Karl Deckard, Louise Donaldson, Dhabih Eng, Robert Stanlee, Eddie Ranchigoda, Koren Buckner, Michael Abrash, todos da id Software, e Joe Kennebec e todos os outros diligentes testadores da versão beta.

OFFICE
STOR
LOBBY
ELEV.
OFFICE
WALL
W/ LIGHTING
& SIGNAGE
ELEV
SIERRA
STUDIOS

NOTAS